

**PENGEMBANGAN MEDIA COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION (CAI) KANGGO PIWULANGAN
APRESIASI CRITA WAYANG KANTHI LAKON SANG DEWABRATA PRASETYA KELAS VII SMP
NEGERI 2 JOMBANG TAUN PIWULANGAN 2012/2013**

KHUSNUL FATIMAH

PENDIDIKAN BAHASA DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Abstrak

Piwulungan Basa Jawa minangka salah sijine sarana piwulungan moral kanggowong Jawa. Bab kang salaras karo tujuwan kasebut yaiku piwulungan ngenani crita wayang kang ngandhut sawenehing nilai-nilai kang luhur. Piwulungan apresiasi crita wayang ing kelas VII SMPN 2 Jombang durung tau diwenehake. Adhedhasar asil angket idhentifikasi kabutuhan lan karakteristik siswa, diasilake HP rata-rata saka 3 sampel 1,84 kang klebu kategori kurang njangkepi kompetensi, saengga dibutuhake *pengembangan media*. Adhedhasar asil analisis angket kasebut, media kang salaras karo karakteristike siswa yaiku *media abasis komputer (CAI)*.

Underaning panliten ing panliten *pengembangan* iki, yaiku (1) Kepriye proses *pengembangan media CAI* kanggo piwulungan apresiasi crita wayang?; (2) Kepriye *efektivitas produk media CAI* ing piwulungan apresiasi crita wayang; (3) Kepriye response siswa sawise nggunakake media *CAI* kanggo piwulungan apresiasi crita wayang?; (4) Kepriye biji afektife siswa ing piwulungan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* nganggo media *CAI*? Hipotesis ing panliten iki yaiku H_a : media *CAI* ngundhakake kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang; H_0 : media *CAI* ora ngundhakake kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang. Tujuwan panliten iki salaras karo underaning panliten, yaiku (1) Ngandharake proses *pengembangan media CAI*; (2) Ngandharake *efektivitas produk media CAI*; (3) Ngandharake response siswa sawise nggunakake media *CAI*; (4) Ngandharake biji efektife siswa ing piwulungan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* nganggo media *CAI*.

Panliten iki minangka panliten *pengembangan*, yaiku panliten sing digunakake kanggo ngasilake *produk* tartamtu lan nguji tingkat *efektivitas produk* kasebut. Langkah-langkah *pengembangan media CAI* kaya dene langkah sing diandharake Sadiman, yaiku nganalisis kabutuhane siswa, ngrumusake tujuwan, butir materi, piranti kanggo ngukur asil pasinaon, nulis naskah media, uji coba naskah, revisi naskah. Sabanjure nindakake *produksi media CAI* adhedhasar naskah media sing wis direvisi. *Efektivitas media* ditemtokake nganggo metode eksperimen, kanthi modhel *Quasi Experimental Design* awujud *Nonequivalent Control Group Design* utawa *pretest-posttest control grup design*. Populasi ing eksperimen iki yaiku siswa kelas VII SMPN 2 Jombang. Saka sampel kasebut dipilih 2 kelas, yaiku kelas VII B minangka kelas kontrol lan VII F minangka kelas eksperimen. Ing kene uga digunakake kelas uji instrumen kanggo nguji layak orane instrumen media *CAI*, yaiku kelas VII C.

Sawise media *diproduksi*, sabanjure nguji validitas marang ahli materi lan ahli media. Saka ahli materi, yaiku dosen PBD lan guru basa Jawa, media dinyatakake layak kanthi persentase pambiji 79%, kang kagolong apik. Saka ahli media oleh oleh pambiji apik banget, kanthi persentase 83%. Sawise divalidasi dening para ahli, media *CAI* banjur diuji efektivitas.

Sadurunge diuji *efektivitas media CAI* ing piwulungan apresiasi crita wayang, instrumen media kasebut luwih dhisik diuji reabilitas ing kelas uji instrumen. Adhedhasar pangitungan reabilitas tes objektif lan subjektif, instrumen media dinyatakake reliabel saengga instrumen layak digunakake kanggo panliten efektivitas media *CAI*. *Efektivitas media CAI* kang dikembangake ditemtokake adhedhasar signifikansi asil pasinaone siswa kelas kontrol lan kelas eksperimen. Adhedhasar pangitungan *efektivitas piwulang* ing kelas kontrol lan kelas eksperimen nganggo rumus *paired sample t-test* diolahake biji $t_{hitung} = 5,103 > t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 58) = 2,021$, kang kagolong signifikan saengga bisa didudut yen media *CAI* ngundhakake kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII.

Adhedhasar analisis angket respon siswa kelas uji instrumen dipikolehi persentase pambiji 89% kang kagolong apik banget. Semono uga respon siswa kelas eksperimen uga kagolong apik banget kanthi pambiji 90%. Adhedhasar RPP *berkarakter*, mula afektife siswa kelas VII uga dibiji. Indikator afektif ana 2, yaiku *perilaku berkarakter* lan *keterampilansosial*. Indikator *perilaku berkarakter* sing dibiji ana 2, yaiku ngenani tata krama lan kajuwuran. Indikator *keterampilan sosial* uga ana 2, yaiku menahi pitakonan lan menahi tanggapan tumrap saben pitakonan. Biji *perilaku berkarakter* siswa kelas kontrol yaiku C kang kagolong cukup, dene kelas eksperimen oleh biji B kang kagolong apik. Biji *keterampilan sosial* kelas kontrol uga oleh C lan kelas eksperimen oleh B. Mula saka iku, bisa didudut yen biji afektife kelas kontrol kagolong cukup lan kelas eksperimen kagolong apik.

Simpulan saka panliten iki kanggo mbuktekake hipotesis, yaiku ana bebada kang signifikan antarane asil pasinaon kelas kontrol lan eksperimen. Mula saka iki bisa dimangerteni yen H_0 ditolak lan H_a ditampa, ateges media *CAI* ngundhakake kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang.

BAB I PURWAKA

Ing piwulangan Basa Jawa, siswa bisa tepung lan nyinaoni kabudayan Jawa sing dadi idhentitase wong Jawa. Kabudayan Jawa ngandhut sawenehing nilai lan pitutur kang luhur, saengga piwulangan Basa Jawa mujudake salah sijine sarana piwulangan moral tumrap para siswa. Salah sijine piwulangan kang nduweni nilai filosofis kang ngandhut piwulang moral yaiku piwulangan ngenani wayang. Sajroning crita wayang, akeh banget gegambaraning paraga lan lakon wayang kang medharake sawernaning pitutur lan tuladha kang becik. Nilai-nilai moral lan tuladha-tuladha kang becik sajroning crita wayang bisa ditemokake kanthi cara nindakake kagiyatan apresiasi crita wayang kasebut.

Piwulangan apresiasi crita wayang luwih becik diwenehake marang siswa wiwit dhasar, yaiku siswa kelas VII. Adhedhasar asil angket dipikolehi HP kang kagolong kurang njangkepi kompetensi, saengga dibutuhake anane *pengembangan* media piwulangan kang kreatif lan inovatif kang bisa ngemas piwulangan wayang dadi sawijining piwulangan kang nyenengake.

Supaya media sing dikembangake bisa salaras karo karakteristik lan kabutuhane siswa, mula kudu ditindakake pangamatan marang aktivitas siswa. Saka asiling observasi sing disengkuyung asiling angket, siswa kelas VII SMPN 2 Jombang kulina nggunakake teknologi abasis komputer ing piwulangan padinan. Pangamatan ditindakake tumrap aktivitas siswa sajrone piwulangan. Ing antarane piwulangan kang nganggo teknik media rekaman, media wacan, media visual, lan media abasis komputer, pranyata siswa SMPN 2 Jombang luwih antusias lan semangat anggone sinau yen nggunakake media abasis komputer. Mula saka iku, panliti ngupaya ngembangake sawijining media piwulangan abasis komputer kang asipat inovatif, interaktif, kreatif, lan narik kawigaten. Saka asiling observasi kasebut uga diweruhi yen mayoritas siswa uga wis nduweni laptop pribadi saengga kanthi anane media abasis komputer bisa mujudake anane piwulangan kang asipat mandhiri saengga pamahaman marang materi piwulangan bisa disinaoni maneh ing ngendi lan kapan wae.

Media abasis komputer sing digunakake sajroning piwulangan diarani media *Computer-Assisted Instruction (CAI)* utawa media piwulangan kanthi pambiyantune komputer. Media *CAI* yaiku media kang nggunakake teknologi abasis komputer kang mujudake cara kanggo ngasilake utawa medharake materi kanthi nggunakake sumber-sumber kang abasis *micro-prosesor*. Media *CAI* dirancang kanggo menehi motivasi marang siswa lan ngundhakake kawruh uga katrampilane siswa, jalaran media *CAI* nduweni karakteristik kang narik kawigaten, asipat interaktif, inovatif, lan variatif (Warsita, 2008:137).

Media *CAI* bakal dikembangake dadi sawijining sarana pasinaon kang asipat jangkep. Bahan-bahan piwulangan apresiasi crita wayang bakal dirancang lan disusun kanthi cara kang kreatif lan sistematis dadi sawijining naskah *produk* media. Naskah kasebut banjur diolah nganggo kacanggihane komputer saengga mujudake sawijining *produk CAI*. *Produk CAI* sing

diasilake diajab bisa ngudhari sawenehing masalah sajroning piwulangan apresiasi crita wayang. Tampilan bahan materi apresiasi crita wayang sajroning *CAI* iki bisa narik kawigatene siswa lan ndadekake siswa luwih semangat uga luwih aktif anggone sinau saengga kawasan ngapresiasi crita wayang bisa luwih becik.

Supaya saka kagiyatan apresiasi kasebut bisa menehi piguna kang becik marang siswa, mula dibutuhake crita wayang kang bisa dadi panggulawenthah. Mula saka iku, digunakake crita wayang banjaran kanthi lakon *Sang Dewabrata Prasetya*. Sajroning crita kang nyritakake lelakuning urip Dewabrata kasebut diwedharake sawenehing nilai, pitutur, lan uga tuladha kang becik banget.

Panliten sing ditindakake dening panliti mujudake panliten lan *pengembangan (Research and Development – R&D)*. *Pengembangan* yaiku kagiyatan ngasilake rancangan utawa *produk* kang bisa digunakake kanggo ngudhari masalah kang aktual (Rusjiono & Mustaji, 2008:39). Kanggo mikolehi dhata kanthi tujuan lan piguna tartamtu digunakake sawijining cara ilmiah sing sinebut metode. Metode sing digunakake ing panliten iki yaiku metode kombinasi. Metode kombinasi ing panliten *pengembangan* digunakake kanggo ngasilake *produk* tartamtu, lan nguji efektivitas *produk* kasebut (Sugiyono, 2012:407). Efektifitas proses ditliti nganggo metode kualitatif, lan efektivitas asil diuji kanthi eksperimen yaiku nganggo metode kuantitatif (Sugiyono, 2012:528).

Adhedhasar andharan kasebut, mula panliten *pengembangan* kang ditindakake dening panliti njupuk irah-irahan “*Pengembangan Media Computer Assisted Instruction (CAI) Kanggo Piwulangan Apresiasi Crita Wayang Kanthi Lakon Sang Dewabrata Prasetya Kelas VII SMP Negeri 2 Jombang Taun Piwulangan 2012/2013*”.

Adhedhasar lelandhesaning panliten kasebut, bisa dirumusake underaning panliten iki yaiku: (1) Kepriye proses *pengembangan* media *CAI* kanggo piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* kelas VII SMPN 2 Jombang?; (2) Kepriye efektivitas *produk* media *CAI* ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang?; (3) Kepriye response siswa kelas VII SMPN 2 Jombang sawise nggunakake media *CAI* ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*?; (4) Kepriye biji afektife siswa kelas VII SMPN 2 Jombang ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* nganggo media *CAI*?

Adhedhasar underaning panliten kasebut, bisa didudu yen panliten iki nduweni tujuan antarane yaiku: (1) Ngandharake proses *pengembangan* media *CAI* kanggo piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* kelas VII SMPN 2 Jombang; (2) Ngandharake efektivitas *produk* media *CAI* ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang; (3) Ngandharake response siswa kelas VII SMPN 2 Jombang sawise nggunakake media *CAI* ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*; (4) Ngandharake biji afektife siswa kelas VII SMPN 2

Jombang ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* nganggo media *CAI*.

Panliten iki diajab bisa menehi paedah marang sawenehing pehak, yaiku: (1) kanggone panliti dhewe, panliten iki nduweni daya kang gedhe kanggo nyiptakake sawijining prodhuk media *CAI*; (2) Kanggone siswa, media *CAI* bisa menehi motivasi lan nggampangake pamahaman siswa ngenani materi apresiasi crita wayang; (3) Kanggone guru, media *CAI* bisa digunakake kanggo mulangake materi apresiasi crita wayang kanthi cara kang nyenengake; (4) Kanggone sekolah, bisa dadi tuladha kanggo guru bidhang studi liya supaya bisa ngembangake media piwulangan abasis komputer (*CAI*) kanggo materi-materi tartamtu.

BAB II TINTINGAN KAPUSTAKAN

Media Piwulangan

Miturut Miarso (sajrone Warsita, 2008:121), media piwulangan yaiku sakabehing samubarang kang digunakake kanggo nyalurake pesen sarta bisa menehi rangsangan tumrap pikiran, rasa pangrasa, kawigaten, lan kasedyane para siswa saengga bisa nyengkuyung dumadine proses sinau kang disengaja, nduweni tujuwan, lan bisa dikendhalekake. Media piwulangan nduweni sawenehing paedah. Musfiqon (2012:35) ngandharake ngenani paedah media piwulangan kanthi luwih rinci, yaiku: 1) ngundhakake efektivitas lan efisiensi piwulangan, 2) ngundhakake semangat siswa anggone sinau, 3) ngundhakake minat lan motivasine siswa anggone sinau, 4) agawe siswa nindakake interaksi kanthi cara langsung karo kasunyatan, 5) ngudhari prekara *modalitas* sinaune siswa kang maneka warna, 6) agawe efektifite proses komunikasi sajroning piwulangan, lan 7) ngundhakake kwalitase piwulangan.

Saka sawenehing jinis media, media piwulangan kang abasis *microprocessor* mujudake media lan sumber kang paling becik lan trep digunakake minangka sumber media komunikasi (Rusman, 2012:143). Sawenehing jinis aplikasi teknologi kang abasis komputer sing digunakake ing piwulangan lumrahe diarani *Computer-Assisted Instruction* (piwulangan kanthi pitulunganing komputer) (Arsyad, 2009:31).

CAI (Computer-Assisted Instruction)

Istilah *CAI* (*Computer-Assisted Instruction*) umume katujokake marang sakabehing *software* pendhidhikan sing diakses dening komputer saengga siswa bisa nindakake interaksi. Sawenehing jinis aplikasi teknologi abasis komputer ing piwulangan lumrahe diarani *CAI* (piwulangan kanthi pambiyantune komputer) (Arsyad, 2009:31). Miturut Anderson (1994:197), *CAI* yaiku panggunane komputer kanthi cara langsung dening siswa kanggo medharake isining piwulangan, menehi latihan-latihan lan ngetes maju orane sinaune siswa.

CAI mujudake salah sijine media piwulangan kang bisa narik kawigaten lan bisa ngundhakake motivasi sinaune siswa. *CAI* iki nggunakake lan manpaatake sakabehing kacanggihane komputer, dumadi saka gabungan sakabehing media, yaiku teks, grafis, gambar, poto, *audio*, video, lan animasi. Kabeh media kasebut kanthi cara *konvergen* bakal nyengkuyung antarane siji lan sijine lan manunggal dadi sawijining media anyar

kang kawasisan lan kacanggihane mumpuni banget (Rusman, 2012:149).

Ana sawenehing aspek sing kudu ana ing program *CAI*, yaiku: 1) umpan balik kang cepet lan langsung; 2) Interaksi antarane siswa karo program; 3) bebuka lan tujuwan kang cetha; 4) tuladha lan demonstrasi; lan 5) pituduh kang cetha lan tugas-tugas (Surjono sajroning http://herma.elearning-jogja.org/Pengembangan_Program_CAI.pdf, 17/01/2013).

Apresiasi crita

Miturut Effendi (sajrone Aminudin, 2002:35), apresiasi yaiku kagiyatan mangerteni karya sastra kanthi tumemen saengga nuwuhake pangerten lan daya pangrasa sing luwih landhep tumraping karya sastra kasebut. Squire lan Tababa (sajroning Aminudin 2002:34) ngandharake yen apresiasi yaiku minangka proses sing nggayutake unsur inti. Unsur-unsur inti kasebut ana telu, yaiku: 1) unsur kognitif, ana gegayutane karo daya pamikire pamaca anggone mangerteni unsur-unsur karya sastra kang asipat objektif, yaiku unsur intrinsik lan ekstrinsik saka karya sastra; 2) unsur emotif, yaiku arupa nilai-nilai tartamtu sing diripta dening pangripta sajroning crita fiksi; 3) unsur evaluatif, ana gegayutane karo kagiyatan menehi pambiji marang apik eleke, endah lan orane sawijining karya sastra, lan kabeh kagiyatan liyane sing ana gegayutane karo kritik sastra. Unsur evaluatif iki arupa pambiji marang alur, paraga, lan bab-bab sing dianggep onjo ing sajrone crita fiksi (paraga lan tema).

Ing panliten iki, panliti nggunakake teori apresiasi Squire lan Tababa mligine unsur kognitif kanggo mangerteni unsur-unsur intrinsik sastra. Tata carane ngapresiasi crita ing panliten iki yaiku: 1) Nyemak crita wayang ing media *CAI*, 2) mangerteni apa kang dicritakake ing crita wayang kasebut, 3) siswa mangerteni gegayutan antarane apa sing dicritakake kanthi nganalisis unsur-unsur intrinsike crita wayang, yaiku tema, paraga, alur, latar, lan amanat, 4) siswa bisa nemokake relevansi crita kasebut ing panguripan ing jaman saiki.

Crita Wayang

Wayang asale saka tembung wewayangan kang tegese ayang-ayang (Purwadi, 2007:64). Wayang minangka wewayangane ngaurip, amarga mujudake ayang-ayang utawa simbol panguripane manungsa wiwit lair nganti mati (Soetrisno, 2008:4).

Anggone nepungi wayang bisa ditindakake kanthi ndulu saka segi sastrane yaiku saka critane, saengga bakal dipikolehi manpaat lan nilai-nilai luhur sing patut dituladhani. Crita kang disuguhake sajroning wayang kulit umume dijupuk saka epos Mahabarata utawa Ramayana. Kekarone sumbere saka India. Epos Mahabarata sumbere saka karangan Viyasa, dene epos Ramayana saka karangan Valmiki. (<http://wayang.wordpress.com/sejarah-seni-pewayangan/>, 7/03/2013)

Crita wayang sing wiwitane mujudake mitos leluhur kang prinsip muja Dewa/Hyang pranyata saemper karo epos Mahabarata lan Ramayana sing uga muja dewa-dewi (Mulyono, 1978:64). Kekarone crita kasebut yaiku crita saka India lan mitos rakyat banjur

nyawiji. Aluring crita sing pokok yaiku saka India, dene adat, pakulinan, tradisi, saha kahanan lingkungan dijupuk saka crita-crita rakyat (http://wayang.wordpress.com/silsilah-Mahabarata/,7/03/2013).

BAB III METODHE PANLITEN

Ancangan Panliten

Panliten sing ditindakake iki klebu panliten lan *pengembangan* utawa luwih dikenal kanthi sebutan *Research and Development (R&D)*. Miturut Sugiyono (2012:407), panliten lan *pengembangan* mujudake metode panliten sing digunakake kanggo ngasilake *produk* tartamtu lan nguji tingkat *efektivitas produk* kasebut. Panliten iki nggunakake metode panliten kualitatif lan kuantitatif. Metode sing kaya mangkono iku diarani metode panliten kombinasi (*Mixed Methods Research*). Miturut Sugiyono (2012:528), metode kombinasi ing panliten *pengembangan* digunakake kanggo ngembangake lan nguji *produk* tartamtu. Sugiyono uga ngandharake yen panliten sing ditindakake ana rong tahap, tahap sepisan nganggo metode kualitatif saengga ngasilake ancangan *produk* lan panliten tahap kaloro nganggo metode kuantitatif (eksperimen) kanggo nguji *efektivitas produk* kasebut.

Proses *pengembangan* media CAI kanggo piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* ing panliten iki mujudake panliten tahap sepisanan kang nggunakake pendhekatan kualitatif saengga pungkasané diasilake desain *produk*. Desain kasebut arupa program media CAI. Desain program kasebut banjur diuji *validitas* dening para ahli. Sarampunge dinyatakake *valid* dening para ahli, instrumen media CAI banjur diuji *reliabilitas* marang siswa kelas uji instrumen. Yen instrumen media wis *reliabel*, tumindak sabanjure yaiku uji *efektivitas produk*. Uji *efektivitas produk* ditindakake kanthi metode panliten eksperimen (kuantitatif). *Efektivitas* media diukur adhedhasar asil pasinanon siswa. Media sing efektif yaiku yen asil pasinaon ing klompok kelas kontrol lan eksperimen nuduhake anane pambada kang signifikan.

Ancangan Pengembangan

Ing ancangan *pengembangan* bakal diandharake ngenani langkah-langkah *pengembangan* media CAI kanggo piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*. Musfiquon (2012:162) ngandharake yen guru arep ngembangake media piwulangan kudu nyusun ancangan media sadurunge nindakake *produksi* lan ngembangake. Adhedhasar bab kasebut, mula proses *pengembangan* media ing panliten iki ditindakake kanthi 2 langkah, yaiku nyusun ancangan media lan *produksi* media.

Langkah-langkah anggone nyusun ancangan media CAI kaya dene langkah-langkah *pengembangan* kang diandharake dening Arif Sadiman (2010:101). Langkah-langkah *pengembangan* media miturut Sadiman yaiku kaya mangkene.

1. Nganalisis kabutuhan lan karakteristike siswa, sing diarani kabutuhan yaiku bedane antarane kawasasan, katrampilan, lan sikape siswa sing dikarepakake karo

kawasasan, katrampilan, lan sikape siswa sing diduweni saiki (Sadiman, 2010:104). Sadurunge nindakake *pengembangan* media, luwih dhisik nindakake panliten dhasar kanggo meruhi kawruh lan katrampilane siswa kang wiwitan. Panliten dhasar ditindakake nganggo teknik observasi lan angket.

2. Ngrumusake tujuwan, kanggo menehi ener marang tumindak sing arep ditindakake. Anggone ngrumusake tujuwan *pengembangan* iki disalarasake karo SK lan KD.
3. Ngrumusake butir-butir materi, kanggo nyusun bahan sing disinaoni dening siswa saengga tujuwan sing dirumusake bisa digayuh. Bahan materi dikembangake adhedhasar tujuwan. Materi sing dirumusake yaiku apresiasi crita wayang kanthi lakon *Sang Dewabrata Prasetya*.
4. Ngrumusake piranti kanggo ngukur asil pasinaon, kanggo ngukur kaleksanane tujuwan piwulangan ing pungkasaning kagiyatan piwulangan kasebut. Piranti kanggo ngukur pasinaon ing panliten iki arupa tes. Piranti kasebut dikembangake salaras karo tujuwan lan pokok-pokok materi piwulangan kang wis disusun.
5. Nulis naskah media, minangka ancer-ancer utawa panuntun kanggo nindakake *produksi* media. Isi ing sajrone naskah iki yaiku reruntutane gambar lan swara kang bakal disuguhake sajroning program media CAI.
6. Nganakake tes uji coba lan revisi. Uji coba sing ditindakake marang ahli materi yaiku uji coba ora kastruktur, ateges tanpa nggunakake instrumen kang mligi. Uji coba kang ditindakake iki awujud konsultasi marang dosen pambimbing. Bab-bab kang kurang bener diwenehi pramayoga dening dosen pambimbing banjur direvisi saengga dadi naskah siyap *diproduksi*.
7. Naskah siyap *produksi*. Yen naskah media CAI sing direvisi wis *divalidasi*, mula naskah kasebut siyap *diproduksi*.

Sawise naskah ditulis mula tahap sabanjure yaiku nindakake *produksi* media. *Produksi* sing ditindakake adhedhasar naskah kang wis disusun. Kagiyatan *produksi* iki bakal ngasilake sawijining program CAI sing diarani *prototype*. Adhedhasar karakteristike, mula program media CAI bakal dikembangake kanthi *format tutorial*. *Format tutorial* iki dipilih amarga media CAI sing dikembangake bakal ngganteni perane guru sajrone medharake materi piwulangan.

Uji Validitas Produk

Uji validasi *produk* ditindakake kanggo kanggo nemtokake *valid* orane media sing dikembangake. *Valid* ateges media kasebut bisa digunakake kanggo ngukur apa sing kudune diukur (Sugiyono, 2012:173). Dhata *validitas* media diklumpukake nganggo instrumen tartamtu yaiku lembar observasi kang katujokake marang *validator*.

Validator ing panliten *pengembangan* media CAI iki yaiku: 1) Dosen jurusan Basa Jawa ing Universitas Negeri Surabaya yaiku Dra. Sri Sulistiani, M.Pd minangka ahli materi 1, 2) Guru Basa Jawa SMPN 2 Jombang yaiku Drs. Sri Hendarwanto minangka ahli

materi 2, lan 3) Dosen jurusan Teknologi Pendidikan ing Universitas Negeri Surabaya yaiku Alim Sumarno, S.Pd, M.Pd minangka ahli media. Yen saka uji *validitas* kasebut ana perangan kang kudu dibeneri, mula bakal ditindakake revisi. *Produk* kang direvisi bakal diujicobakake maneh nganti dinyatakake valid dening para ahli.

Uji Efektivitas Media CAI

Tahap uji *efektivitas* iki mujudake panliten eksperimen sing ditindakake nganggo metode kuantitatif. Sadurunge diuji *efektivitas*, instrumen media CAI luwih dhisik diitung *reabilitase* utawa kaprecayane ing kelas uji instrumen.

Saliyane nguji *efektivitas* media CAI saka asil pasinaone siswa, ing kene uga diandharake ngenani respon siswa sawise nggunakake media lan solah bawane siswa sajrone piwulangan kang uga nyengkuyung *efektivitas* media CAI, yaiku *perilaku berkarakter* lan *katrampilan sosial*.

Model Ancangan Eksperimen

Sugiyono (2008:109) merang model desain eksperimen dadi 4, yaiku *Pre-Experimental Design*, *True Experiment Design*, *Factorial Experimental*, lan *Quasi Experimental Design*. Panliten iki nggunakake model *Quasi Experimental Design* kanthi jinis *Nonequivalent Control Group Design*. Desain iki padha karo *pretest-posttest control grup design*, bedane mung anggone nemtokake sampel yaiku ora kanthi cara random. Model Eksperimen sing kaya mangkono nggunakake 2 klompok, yaiku klompok eksperimen minangka kelas media lan klompok kontrol minangka kelas tanpa media. Desain eksperimen iki digambarake kaya ing ngisor iki:

E	$\frac{0_1}{0_3}$	X	$\frac{0_2}{0_4}$
K			

(Sugiyono, 2012:116)

Katrangan:

- X : tindakan/ *treatment*
 0_1 : biji *pre-test* siswa kelas eksperimen
 0_2 : biji *post-test* siswa kelas eksperimen
 0_3 : biji *pre-test* siswa kelas kontrol
 0_4 : biji *post-test* siswa kelas kontrol

Kanthi cara *purposive sampel* dipilih telung kelas, yaiku kelas minangka kelas eksperimen, kelas kanggo kelas kontrol, lan kelas kanggo uji instrumen. Telung kelas kasebut diwenehi *pre-test* kanggo ngerteni kahanan siswa sadurunge diwenehi tindakan. *Pre-test* uga ditindakake kanggo ngukur imbang orane kawasisane siswa ing kelas kasebut. Sabanjure, kelas eksperimen diwenehi tindakan (*treatment*) tartamtu, dene kelas kontrol ora diwenehi tindakan (*treatment*) tartamtu. Tindakan ing panliten iki yaiku kanthi ngetrapake media CAI. Tindakan uga kanggo mangerteni bedane asil piwulangan 2 klompok kasebut signifikan apa ora, saengga bisa diweruhi kasil orane media ngundhakake kawasisan siswa. Anggone ngetung asiling piwulangan kelas kontrol lan kelas eksperimen ditindakake nganggo petungan mangkene: (0_2-0_1) kanggo kelas eksperimen, lan (0_4-0_3) kanggo kelas kontrol.

Variabel Panliten

Variabel yaiku objek panliten utawa apa kang dadi kawigaten sawijining panliten (Arikunto, 2010:161). Panliten iki nggunakake rong variabel yaiku variabel bebas lan variabel terikat. Variabel panliten iki kaya ing ngisor iki:

- (1) Variabel Bebas (*Independent Variables*), tegese variabel kang menehi pangaribawa. Variabel bebas ing panliten iki yaiku media CAI.
- (2) Variabel Terikat (*Dependent Variables*), tegese variabel kang dipangaribawani. Variabel terikat ing panliten iki yaiku asil pasinaon siswa.

Populasi lan Sampel

Sugiyono (2012:117) ngandharake yen populasi yaiku wilayah generalisasi sing kabentuk saka objek utawa subjek kang nduweni kuwalitas lan karakteristik tartamtu sing ditetepake dening panulis kanggo disinaoni lan sabanjure didudut intine. Populasi panliten iki yaiku siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jombang. Populasi kelas VII SMP Negeri 2 Jombang kaperang dadi 10 kelas yaiku kelas VII A nganti VII J, saben kelas cacahé ana 30 bocah.

Ing panliten iki nggunakake sampel kanggo nguji *efektivitas* media. Sampel yaiku saperangan utawa wakil populasi kang diteliti (Arikunto, 2010:174). Sampel ing panliten iki digeneralisasekake kanggo ndudut panliten minangka sawijining bab kang tumuju marang populasi. Anggone njupuk sampel nggunakake teknik sampling kang aran *purposive sampling*. Sugiyono (2012:124) ngadharake yen anggone nemtokake sampel nganggo *purposive sample* ngono kanthi tetimbangan tartamtu. Panliten iki nggunakake VII C kanggo kelas uji instrumen, kelas VII F kanggo kelas eksperimen, lan kelas VII B kanggo kelas kontrol. Pamilihe kelas kasebut adhedhasar katrangan saka guru basa Jawa kelas VII kang ngandharake yen kelas-kelas kasebut nduweni tingkat kawasisan kang padha utawa meh padha. Bab kasebut kabukti anane biji *pre-test* siswa ing 3 kelas kasebut imbang.

Dhata lan Sumber Dhata Panliten

Dhata ing panliten iki dumadi saka 4 jinis, yaiku (1) dhata asiling angket idhidentifikasi karakteristik lan kabutuhane siswa, (2) dhata asiling observasi validasi media, (3) dhata asil uji instrumen, (4) dhata asil pasinaon siswa, (5) dhata asiling angket respon siswa, (6) dhata biji afektife siswa.

Sumber dhata ing panliten iki yaiku: (1) Siswa SMPN 2 Jombang, mligine siswa kelas VII B, C, lan F; (2) Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, yaiku Ibu Sulistiani; (3) Dosen Teknologi Pendidikan, yaiku Bapak Alim Sumarno; (4) Guru Basa Jawa SMPN 2 Jombang, yaiku Bapak Sri Hendarwanto.

Instrumen Panliten

Lembar Observasi

Lembar observasi kang digunakake ing panliten yaiku observasi validasi media kanggo ahli materi lan ahli media.

Lembar Angket

Ana 2 jinis instrumen angket kang digunakake ing panliten iki. Angket sing sepisan yaiku angket idhentifikasi karakteristik lan kabutuhane siswa. Angket iki diwenehake marang sampel ing panliten iki. Sing angka loro yaiku angket respon siswa. Angket iki disebarake marang siswa ing kelas uji instrumen lan kelas eksperimen sawise nggunakake media CAI.

Lembar Soal

Tes kang digunakake ing panliten iki cacahé ana 2 yaiku *pre-test* lan *post-test*. Pitakonan ing saben soal padha. Wujude soal kasebut yaiku objektif lan subjektif. Tes objektif ana 10 soal kanthi 4 pilihan wangsulan. Tes subjektif ana 4 soal yaiku: soal sepisanan ngenani nintingi tema, paraga lan wewatekan, alur, lan latar; soal kaloro ngenani amanat/pesen; soal katelu ngenani relevansi isi crita karo panguripan padinan; soal kapapat ngenani reringkesane crita. Tes subjektif iki nyakup 2 indikator yaiku kognitif lan psikomotor.

Teknik Anggone Nglumpukake Dhata Wawancara

Miturut Arikunto (2010:198), wawancara yaiku sawijining dialog sing ditindakake dening pawawancara kanggo ngolehake informasi saka narasumber. Adhedhasar anggone nindakake wawancara, teknik wawancara sing ditindakake ing panliten iki yaiku wawancara bebas. Interviu bebas (*inguided interview*) yaiku wawancara sing ditindakake dening pawawancara tanpa nggawa ancer-ancer apa sing arep ditakokake (Arikunto, 2010:199). Ing panliten iki, wawancara ditindakake marang Guru Basa Jawa SMPN 2 Jombang kanggo meruhi karakteristik materi apresiasi crita wayang lan sawenehing masalah ing piwulangan kasebut.

Observasi

Observasi yaiku pangamatan langsung marang salah sijine objek kanthi nggunakake sakabehing indra (Arikunto, 2010:199). Ing panliten iki, observasi ditindakake kanthi 2 tujuwan, yaiku (1) kanggo ngidhentifikasi karakter lan kabutuhane siswa; (2) observasi dening para ahli kanggo nemtokake *validitas* media.

Kuesioner/Angket

Kuisisioner yaiku sawenehing pitakonan tinulis sing digunakake kanggo mikolehi informasi saka responden ngenani pribadine utawa bab-bab sing diweruhi (Arikunto, 2010:194). Ing panliten iki, teknik angket ditindakake kanthi 2 tujuwan, yaiku (1) kanggo ngolehake dhata ngenani karakteristik lan kabutuhane siswa kanggo nyengkuyung asiling observasi ing kagiyatan panliten dhasar; (2) kanggo meruhi response siswa sawise nganggo media CAI ing sajrone piwulangan apresiasi crita wayang.

Teknik Tes

Tes yaiku sarentetan pitakonan utawa latihan sarta piranti liya kang digunakake kanggo ngukur katrampilan, kawruh *intelegens*i, kawasiran utawa bakat sing diduweni dening indhividhu utawa klompok (Arikunto, 2010:193). Tes sing digunakake ing panliten iki ana 2, yaiku: (1) *pre-test*, yaiku tes sing diwenehake sadurunge siswa oleh materi ngenani apresiasi crita wayang saka guru; (2)

Post-test, yaiku tes sing diwenehake nalika siswa wis oleh materi ngenani apresiasi saka guru.

Teknik analisis Dhata

Teknik analisis dhata kang digunakake kanthi analisis statistik, yaiku statistik dheskriptif lan statistik inferensial. Statistik deskriptif yaiku statistik sing digunakake kanggo nganalisis dhata kanthi cara nindakake dheskripsi utawa nggambarake dhata sing wis diklumpukake apa anane tanpa menahi dudutan kanggo umum utawa generalisasi (Sugiyono, 2012:199). Teknik statistik deskriptif digunakake kanggo nganalisis dhata angket karakteristik lan kabutuhane siswa, dhata asil validasi media, lan dhata angket respon siswa.

Teknik statistik sing angka loro yaiku statistik inferensial. Miturut Sugiyono (2012:201), statistik inferensial yaiku teknik statistik sing digunakake kanggo nganalisis dhata sampel lan asile uga katujokake marang populasi. Teknik statistik iki digunakake kanggo nganalisis *reabilitas* instrumen lan asil sinaune siswa. Andharan ngenani analisis dhatakasebut kaya mangkene.

Analisis Angket Karakteristik lan Kabutuhane Siswa

Asil angket karakteristik lan kabutuhane siswa bakal dianalisis nganggo rumus mangkene:

$$\text{Asiling Pambiji} = \frac{\text{Gunggung kabeh biji}}{\text{Gunggung kabeh peserta}}$$

(Arikunto, 2010:285)

Analisis Skor Validasi

Dhata validasi media bakal dianalisis kanthi nggunakake rumus persentase kaya mangkene.

Pambiji

$$= \frac{\text{Gunggung skor pambiji}}{\text{Gunggung skor sing paling dhuwur}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2012:41)

Analisis Reabilitas Instrumen

Nemtokake Reabilitas Instrumen Tes Objektif

Kanggo nemtokake tingkat kapercayan instrumen tes objektif digunakake teknik *belah dua*, kanthi rumus korelasi *product moment* angka kasar.

$$r_{1.2} = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{(N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2)}}$$

Amarga koefisiensi korelasi kanthi pangitungan kasebut isih nuduhake kapercayan tes saka separuhe soal, mula kudu digunakake rumus Spearman-Brown kaya mangkene:

$$r = \frac{2 \times r}{1 + r}$$

Nemtokake Reabilitas Instrumen Tes Subjektif

Rumus sing digunakake kanggo nganalisis *reabilitas* instrumen tes subjektif yaiku rumus alpha, kaya mangkene:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010: 196)

Analisis Asil Sinaune Siswa

Nemtokake efektivitas piwulangan Kelas Kontrol/Kelas Eksperimen

Efektivitas piwulangan ing kelas kontrol/eksperimen ditemtokake nganggo rumus t-signifikansi *one group design* kaya mangkene;

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010: 354)

Nemtokake signifikansi piwulangan Kelas Kontrol lan Kelas Eksperimen

Rumus *paired sample t-test* digunakake kanggo uji hipotesis komparatif. Rumus *paired sample t-test* digunakake kanggo ngerteni dayane media kang wis diterapake ing sampel panliten. Rumus *paired sample t-test* kaya mangkene:

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Arikunto, 2010: 354)

Analisis Angket Respon Siswa

Asil angket respon siswa bakal dianalisis nganggo rumus ing ngisor iki:

$$\text{Pambiji} = \frac{\text{Gunggung skor pambiji}}{\text{Gunggung skor sing paling dhuwur}} \times 100\%$$

Langkah-langkah Analisis Dhata

(1) Nindakake skoring dhata

Prinsip metode nindakake skoring yaiku kanthi cara nggolongake wangsulane sing padha sajroning angket banjur diseleh ing panggonan kang wis diatur. Wangsulane sing padha kasebut banjur diitung nganggo rumus tartamtu adhedhasar gunggung pitakonan, responden, lan bobote saben skala.

(2) Nindakake tabulasi dhata

Asiling skoring instrumen kasebut banjur ditransfer sajroning tabel saengga luwih ringkes lan gampang diamati. Kanthi nggunakake prinsip tabulasi, bisa ditemtokake teknik analisis sing dibutuhake.

(3) Ngrumusake dhata

Dhatasing wis ditransfer sajroning tabel banjur diitung nganggo rumus-rumus kang wis ditemtokake kaya dene ing teknik analisis dhata kasebut. wayang.

(4) Dheskripsi dhata

Sing dimaksud karo deskripsi dhata yaiku nggambarake dhata sing wis ana kanggo ngolehake wangsulane kang sanyatane saka responden, saengga luwih gampang dimangerteni.

BAB IV ANDHARAN ASILING PANLITEN

Proses Pangembangan Media CAI

Proses pangembangan media CAI dumadi saka 2 langkah, yaiku langkah pangembangan naskah lan prodhuksi.

Pengembangan Naskah Media CAI

Adhedhasar model *pengembangane* Sadiman, ana saperangan langkah sing kudu ditindakake sajroning ngembangake media CAI. Langkah wiwitan yaiku nganalisis kabutuhane siswa. Ing kene sing dianalisis ora mung kabutuhan, nanging uga karakteristike siswa supaya media sing dikembangake salaras karo kabutuhan lan karaktere siswa. Ing analisis kabutuhan sing nganggo instrumen angket iki, diolahake data kabutuhan siswa kanthi HP rata-rata saka 3 sampel yaiku 1,84. Asil kasebut mlebu ing kriteria “kurang jangkapi kompetensi”. Saka asil analisis angket kasebut diweruhi jinis media sing salaras karo karaktere siswa, yaiku media CAI sing bisa dikembangake kanthi cara kang kreatif lan bisa narik kawigatene siswa kanggo nyinaoni materi apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*.

Sawise diputusake jinis media sing salaras karo karaktere siswa kasebut, banjur dirumusake tujuwan pasinaon adhedhasar SK lan KD kang wis ditemtokake ing sajroning kurikulum. Sawise tujuwan pasinaon kasusun, banjur ngrumusake butir-butir materi sing bakal diwedharake ing sajroning media CAI lan ngrumusake piranti kanggo ngukur asil pasinaone siswa sawise nggunakake media CAI.

Yen instrumen tujuwan, materi, lan piranti wis kasusun, tumindak sabanjure yaiku nulis rumusan kabeh dadi sawijining naskah media.

Produksi Media CAI

Ing tahap *produksi* media CAI ana 2 langkah, yaiku *praproduksi* lan *produksi*. Tahap *praproduksi* mujudake kagiyatan sing ditindakake sadurunge nindakake *produksi* media. Sing ditindakake ing tahap iki yaiku nyiapake bahan kanggo program media CAI lan yiyapake piranti kanggo *produksi* media CAI (*hardware lan software* sing dibutuhake).

Uji Validasi Media CAI

Sawise diprodhuksi, media CAI banjur diuji validasine. Uji validasi ditindakake dening para ahli, yaiku ahli materi lan ahli media. Dudutan asil validasi saka saben ahli diandharake kaya mangkene:

- (1) Saka ahli materi, media CAI oleh pambiji kanthi persentase 79% kang kagolong apik.
- (2) Saka ahli media oleh pambiji kanthi persentase 83% kang uga kagolong apik.

Uji Efektivitas Media CAI

Efektif orane media ditemtokake adhedhasar mundhak orane kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang, kang bisa diweruhi saka signifikansi asil pasinaone siswa kelas kontrol lan kelas eksperimen. Sadurunge diteliti efektivitas media kasebut, instrumen media CAI luwih dhisik diuji rehabilitasi.

Kanggo nemtokake reabilitas instrumen kudu dianalisis biji saben jinis soal ing *pre-test* lan *post-test* kelas uji instrumen nganggo rumus alpha. Adhedhasar pangitungan kasebut diolahake r_{itung} (objektif) = 0,91 > r_{tabel} = 0,361 lan r_{itung} = 0,91 > r_{tabel} = 0,361. Mula saka iku bisa didudut yen instrumen panliten dinyatakake dipercaya lan layak kanggo panliten.

Sabanjure nguji efektivitas media *CAI* adhedhasar asil pasinaon siswa kelas kontrol lan kelas eksperimen. Asil pasinaon ing saben kelas bakal diitung nganggo rumus *t-signifikansi one group design*. Adhedhasar pangitungan nganggo rumus kasebut asil piwulangan ing kelas eksperimen luwih dhuwur tinimbang asil piwulangan ing kelas kontrol. Bab kasebut bisa dibuktekake saka asil pangitungan kang nuduhake yen $t_{hitung} \text{ (kelas kontrol)} = 9,825 > t_{tabel} (0,05 \text{ db}=29) = 2,045$ lan $t_{hitung} \text{ (kelas eksperimen)} = 19,144 > t_{tabel} (0,05 \text{ db}=29) = 2,045$. Efektivitas media ditemtokake saka asil itungan *t-test* signifikansi kelas kontrol lan kelas eksperimen nganggo rumus *paired sample t-test*. Saka rumus kasebut diasilake $t_{hitung} = 5,103 > t_{tabel} (0,05 \text{ db}= 58) = 2,000$. Saka andharan bisa didudut yen adhedhasar asil pasinaon, media *CAI* efektif ing piwulangan apresiasi crita wayang kelas eksperimen. Asil pasinaon kelas kontrol lan kelas eksperimen yaiku $t_{tes} = 5,103 > t_{tabel} (0,05 \text{ db} = 58) = 2,000$ kang kagolong signifikan nuduhake yen H_0 ditolak lan H_a ditampa, ateges media *CAI* ngundhakake kawasisan apresiasi cerita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang. Sabanjure media *CAI* bisa digunakake ing tataran kelas VII SMP kanggo piwulangan kang padha, yaiku piwulangan apresiasi crita wayang Lakon *Sang Dewabrata Prasetya*.

Respon Siswa

Adhedhasar analisis angket rson siswa bisa dimangerteni yen ing kelas uji instrumen, siswa menehi respon kang kagolong apik banget kanthi persentase 89%. Respon siswa kelas eksperimen sawise nggunakake media *CAI* uga kagolong apik banget kanthi persentase 90%. Mula saka iku bisa didudut yen panganggape siswa tumrap media *CAI* kagolong apik banget saengga media diarani efektif adhedhasar respon siswa.

Biji Afektife Siswa

Pambiji tumrap indikator afektif salaras karo RPP *berkarakter*. Indikator afektife siswa ana 2 aspek, yaiku (1) *perilaku berkarakter* ngenani tata krama lan kajujurane siswa lan (2) *katrampilan sosial*, yaiku menehi pitakonan lan tanggapan. Biji *perilaku berkarakter* siswa kelas kontrol oleh biji C, dene ing kelas eksperimen oleh biji B. Ngenani biji *katrampilan sosial*, siswa ing kelas kontrol mayoritas oleh C lan kelas eksperimen mayoritas uga biji B. Saka andharan kasebut bisa diweruhi yen biji afektife siswa kelas media kagolong apik, dene kelas non-media kagolong cukup. Mula saka iku bisa didudut yen proses piwulangan apresiasi crita wayang ing kelas nganggo media *CAI* kagolong efektif.

PANUTUP

Dudutan

Adhedhasar asil titingan kang diandharake ing bab IV bisa didudut yen *pengembangan* media *CAI* wis layak digunakake kanggo panliten lan kagolong efektif ing piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*. Bab kasebut bisa dibukatekake kanthi asil pambiji saka para validator ahli, respon siswa, asil

pasinaone, lan biji afektife siswa sing nuduhake asil kaya ing ngisor iki:

(1) Titingan proses *pengembangan* Media *CAI*

Proses *pengembangan* media ditindakake kanthi 7 langkah salaras karo model Sadiman, yaiku wiwit saka analisis kabutuhan nganti tekan naskah siyap *produksi*. Ing analisis kabutuhan diolehake HP rata-rata 3 sampel 1,84 kang kagolong “kurang jangkepi kompetensi”, saengga dikembangake media *CAI* sing dirasa salaras karo karakteristike siswa. Sawise nindakake *produksi* adhedhasar naskah siyap *produksi*, media *CAI* banjur diuji validitase dening ahli materi lan ahli media. Telung validator ing panliten iki nyatakake yen media *CAI* layak digunakake. Ahli materi menehi pambiji kanthi persentase rata-rata 79 kang klebu kriteria “apik”, dene ahli media menehi pambiji kanthi persentase 83% kang kagolong “apik banget”.

(2) Titingan efektivitas Media *CAI*

Efektif orane media ditemtokake adhedhasar asil pasinaone kelas kontrol lan kelas eksperimen. Adhedhasar pambandhingan asil pasinaon kelas kontrol karo kelas eksperimen diweruhi $t_{hitung} \text{ (kelas kontrol)} = 9,825 > t_{tabel} (0,05 \text{ db}=29) = 2,045$ lan $t_{hitung} \text{ (kelas eksperimen)} = 19,144 > t_{tabel} (0,05 \text{ db}=29) = 2,045$ kang nuduhake yen ana pambeda kang signifikan antarane asil pasinaon kelas kontrol lan kelas eksperimen. Signifikasni kasebut nuduhake yen H_0 ditolak lan H_a ditampa, ateges media *CAI* ngundhakake kawasisan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya* siswa kelas VII SMPN 2 Jombang. Mula saka iku, media *CAI* diarani efektif kanggo piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*. Sabanjure media *CAI* uga bisa digunakake dening siswa ing tingkatan kang padha, yaiku kelas VII lan kanggo piwulangan kang padha, yaiku apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*.

(3) Titingan respon siswa

Respon siswa sawise nggunakake media *CAI* nyengkuyung asil efektivitas media saka asil pangitungan asil pasinaon siswa. Asil respon siswa kelas VII C sawise nggunakake media *CAI* kagolong “apik banget” kanthi persentase 89%. Ing kelas eksperimen, response siswauga kagolong “apik banget” kanthi persentase 90%. Mula saka iku bisa didudut yen media *CAI* ditanggapi dening siswa kanthi apik banget.

(4) Titingan biji afektife siswa

Biji *perilaku berkarakter* siswa kelas kontrol nalika nindakake *post-test* oleh biji C, dene ing kelas eksperimen oleh biji B. Ngenani biji *katrampilan soziale* siswa sajrone proses piwulangan apresiasi crita wayang *Sang Dewabrata Prasetya*, siswa ing kelas kontrol mayoritas oleh C lan kelas eksperimen mayoritas uga biji B. Saka andharan kasebut bisa diweruhi yen biji afektife siswa kelas media apik tinimbang siswa kelas non-media, saengga bisa didudut yen proses piwulangan ing kelas nganggo media *CAI* kagolong efektif.

Pamrayoga

Diajib panliti liyane bisa njangkepi kakurangan-kakurangan sajrone *pengembangan media CAI* pewayangan ngenani kualitas teknis utawa efektivitase media kasebut. Saliyane iku, kanggo panliti liya utawa calon guru lan uga guru uga bisa ngembangake media abasis komputer kang luwih kreatif, inovatif lan orientasine marang siswa ing materi piwulangan kang beda, saengga bisa agawe gampang pamedharan materi marang siswa. Yen wis kaya mangkono, proses pasinaon bisa ditindakake kanthi maksimal saengga pungkasane bisa agawe kualitas piwulangan luwih apik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Ronald. 1994. *Penelitian dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Yusuf Adi Hadi Miarso dkk saka buku asline "*Selecting and Developing Mediafor Instruction*". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aminudin. 2002. *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, Walter R. & Gall M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York & London: Longman. (data diambil dari http://staff.uny.ac.id/zuhprasetyo/KULIAH_UMUM_Research_and_Development.pdf, diakses pada tanggal 18 Februari 2013, 01:15).
- Kristanto, Andi. 2010. *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 2 Semester 1 di SMAN 22 Surabaya*. Desertasi yang belum diterbitkan. Surabaya: JTP FIP Unesa (data diambil dari <http://pengembangan-media-komputer-pembelajaran-multimedia-mata-pelajaran-fisika-pokok-bahasan-sistem-tata-surya-bagi-siswa-kelas-2-semester-i-di-sman-22-surabaya.pdf.htm>, diaksestanggal 18 Februari 2013, 01:33).
- Mulyono, Sri. 1987. *Wayang: Asal Usul Filsafat & Masa Depan*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Seels, Barbara B dan Rita C Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, Mse dkk dari buku aslinya "*Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*". Disunting oleh Prof. Dr. Yusuf Hadi Miarso, M.Se. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono. 1997. *Ketrampilan Menyimak*. Surabaya: Unesa University Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Alpkasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.